



الجزء الثانى اهم الاسئله المتوقعة واجاباتها النموذجية

السؤال الاول ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة

(١) الرسائل المزعجة Spam هي رسائل الكترونية غير مرغوب فيها وقد تحتوى على فيروس ✓

(٢) يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة. ✓

(٣) يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات. ✓

(٤) ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج ✗

(٥) لا يمكن التحكم في اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم ✗

(٦) يمكن التعامل مع برنامج Scratch من خلال الاتصال بالانترنت او بدون الاتصال بالانترنت ✓

(٧) يتميز برنامج Scratch بتوفر واجهته باللغتين العربية والانجليزية ✓

(٨) يمكن ان يكون للكائن الواحد أكثر من مظهر ✓

(٩) الامر Set Rotation Style يوضع خارج امر التكرار ✓

(١٠) الازدراء هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الانترنت. ✓

(١١) التصيد الاحتيالى برامج صغيرة ضارة لها القدرة على الانتشار تصيب اجهزة الكمبيوتر. ✗

(١٢) من ارشادات الجلوس امام الكمبيوتر تجنب الاستمرار فى وضع الجلوس فترات طويلة مع اخذ قسط من الراحة ✓

(١٣) أثناء الجلوس امام الكمبيوتر تكون الرأس على استقامة واحدة مع العمود الفقري فى الوضع الطبيعى ✓

(١٤) يجب اختيار مكان ذو اضاءة جيدة للجلوس امام الكمبيوتر ✓

(١٥) لا يجب أن يكون مستوى الكرسي والجهاز متناسبين. ✗

(١٦) تتميز البرمجة باستخدام برنامج Scratch بالبساطة وبانها لغة رسومية. ✓

(١٧) يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهة باللغة الانجليزية فقط. ✗

(١٨) يستخدم برنامج Scratch ما يسمى ب Blocks (اللبنات أو الأوامر). ✓

(١٩) البرمجة باستخدام برنامج Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية. ✓

(٢٠) يمكن من خلال برنامج Scratch عمل قصص تفاعلية وتصميم ألعاب ورسومات وأشكال متحركة ✓



- (٢١) لا يمكن إضافة تأثيرات صوتية على المشروعات التي تقوم بتصميمها بنفسك. ✖
- (٢٢) برنامج Scratch برنامج غير مجاني لا يمكن الحصول عليه من الانترنت. ✖
- (٢٣) برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط. ✖
- (٢٤) برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل. ✖
- (٢٥) يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux فقط. ✖
- (٢٦) منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع. ✓
- (٢٧) لا يمكن إضافة خلفيات إلى خلفية المنصة. ✖
- (٢٨) منطقة الكائنات Sprites يوجد به الكائنات المستخدمة في المشروع. ✓
- (٢٩) لا يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملء الشاشة. ✖
- (٣٠) المحور الرأسى Y هو الاتجاه الموجب "أعلى المنصة" والاتجاه السالب "أسفل المنصة". ✓
- (٣١) المقطع البرمجى هو مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين. ✓
- (٣٢) الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks. ✖
- (٣٣) مجموعة Motion تحتوي على أوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها. ✓
- (٣٤) مجموعة Events تحتوي على أوامر تستخدم في تحديد الأحداث التي تقع على الكائنات لبدء خطوات التشغيل. ✓
- (٣٥) مجموعة Looks تحتوي على أوامر تستخدم في التحكم في مظهر الكائن ولونه. ✓
- (٣٦) جميع ال Blocks في Scratch توجد في مجموعة واحدة. ✖
- (٣٧) لا يمكن وجود أكثر من كائن Sprite على المنصة. ✖ (٣٨) الأمر Say ينتمى للمجموعة Control ✖
- (٣٩) لا يمكن التحكم في دوران الكائن Sprite على المنصة. ✖
- (٤٠) توجد أوامر التكرار في مجموعة Blocks Control. ✓
- (٤١) عند استخدام الأمر Repeat لا يمكن التحكم في عدد مرات تنفيذ الأمر. ✖
- (٤٢) الأمر Duplicate يستخدم في تكرار المقطع البرمجى. ✓
- (٤٣) لا يمكن في برنامج Scratch تكرار أمر أكثر من ٥ مرات. ✖
- (٤٤) لحفظ المشروع نختار الأمر Save أو Save as من قائمة Edit. ✖
- (٤٥) الأمر forever يستخدم في تكرار لا نهائى من المرات. ✓

www.khawagah.blogspot.com



مدونة **خواجه**
ترحب بكم
وتتمنى لكم أحلى الأوقات
كل عام وأنتم بخير



- (٤) قيمة الانتظار فى الأمر (1) wait واحد ثانية ولا يمكن تعديلها. ✗
- (٤١) قيمة التكرار فى الأمر (10) repeat ١٠ مرات ويمكن تعديلها. ✓
- (٤١) لحفظ المشروع من قائمة Edit اختر Save as. ✗ (٤٩) اسم الملف يأخذ الامتداد Sb2. ✓
- (٥) لإنشاء ملف جديد من قائمة File نختار الأمر New. ✓
- (٥١) يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة. ✓
- (٥٢) يمكن حذف أى كائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة. ✗
- (٥٣) للتراجع عن حذف الكائن نختار delete. ✗
- (٥٤) لا يمكن التحكم فى عدد مرات تنفيذ أمر معين داخل برنامج (Scratch). ✗
- (٥٥) يوجد شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch وهو من أهم الأجزاء فى البرنامج. ✓
- (٥٦) تبويب Sound للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات. ✓
- (٥٧) تبويب Costumes أو Backdrop للتعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصة. ✓
- (٥٨) لا يمكن اختيار صور كخلفية للمنصة Stage لمشروعك. ✗
- (٥٩) عند تنشيط خلفية المنصة Stage لا يظهر التبويب Backdrop. ✗
- (٦) flip left right بشريط أدوات التعديل تعكس صورة الخلفية أفقياً وكأنها أمام المرآة. ✓
- (٦) عند الضغط على flip up down تنعكس صورة الخلفية رأسياً. ✓
- (٦) يمكنك التعرف على مظاهر الكائن النشط عند الضغط على تبويب Costumes. ✓
- (٦) يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن باستخدام الأمر next costume. ✓
- (٦) يمكن مسح أى خطوط ورسومات على المنصة Stage. ✓
- (٦) عند تنشيط الكائن يظهر التبويب (Costumes) بدلاً من (backdrops). ✓
- (٦) الأمر (Think for ... Second) يستخدم فى إظهار رسالة فى نمط التفكير ثم تختفى. ✓
- (٦) يمكن رسم خط عند تحريك الكائن ولكن لا يمكن التحكم فى لون الخط. ✗
- (٦) الأمر (Clear) يستخدم فى مسح الخطوط والرسوم السابقة. ✓
- (٦) عند استخدام الأمر (Pen Up) يتم رسم خط عند حركة الكائن. ✗
- (٦) مجموعة من المجموعات البرمجية تتميز بلون مختلف ✓

السؤال الثاني اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

- (١) يتم تغيير لغة برنامج سكراتش من شريط (القوائم - الأدوات - العنوان)
- (٢) تحتوى على الأوامر لتحديد مظهر الكائنات والوانها (Looks - Motions - Events)
- (٣) لفتح ملف سابق في برنامج Scratch من قائمة File نختار (Open-New-Save)
- (٤) الأمر يستخدم لتكرار عدد محدد من المرات (Repeat-Forever-Moe)
- (٥) اتفاق اثنان على تصوير صديقيهما دون علامة ثم نشر الصور (أدراء - صفح سعيد - تصيد احتيالي)
- (٦) رسالة تبشرك ببيع مبلغ وتطلب ارسال بعض البيانات رسائل مزعجة - برامج ضارة - تصيد احتيالي
- (٧) لكي تمنع الدخول الغير مصرح به الى مواقع معينة (Firewall - Spam - Contempt)
- (٨) يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع (منطقة النص - الكائن - منطقة البرمجة - خلفية النص)
- (٩) يمكنك . من إضافة خلفيات للمنصة (منطقة النص - الكائن - منطقة البرمجة - خلفية النص)
- (١٠) يوجد بها الكائنات المستخدمة (منطقة الكائنات - الكائن - منطقة البرمجة - خلفية النص)
- (١١) الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة (Control - Motion - Blokes - Scripts)
- (١٢) هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks (Control - Motion - Blokes - Scripts)
- (١٣) مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين (الكائن - أبعاد النص - المقطع البرمجي)
- (١٤) تحتوى على Blocks تستخدم في حركة الكائنات (Control - Motion - Blokes)
- (١٥) الأمر البرمجي يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات ((point in direction 90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0))
- (١٦) الأمر البرمجي يحدد اتجاه حركة الكائن (يمين - يسار - أعلى - أسفل)
- ((point in direction 90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0))
- (١٧) الأمر البرمجي يحدد نقطة انتقال الكائن لكان المحور الأفقي والرأسى على النص ويمكن تغيير قيمتها ((point in direction 90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0))
- (١٨) أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه في بداية المقطع البرمجي (When Clicked - Motion - Looks - Scripts)

- (Blocks Looks – Blocks Motion – Blocks Control) لعمل تكرار الأمر يمكنك استخدام
- (١) تكرار عدد مرات محددة ويستخدم الأمر (repeat – forever - control)
 - (٢) تكرار لا نهائى من المرات ويستخدم الأمر (repeat – forever - control)
 - (٣) لحفظ الملف من قائمة File اختر (Cut – Copy – Save as)
 - (٤) اسم الملف الذى تم إنشاؤه يأخذ الامتداد (Txt – Php – Sb2)
 - (٥) يمكن مضاعفة عدد الكائن من القائمة المنسدلة (Delete - Duplicate - Save as)
 - (٦) يمكن حذف أى كائن عن طريق ... من القائمة المنسدلة (Delete - Duplicate - Save as)

سؤال الثالث أكمل

- (١) من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر (١) اختيار الإضاءة المناسبة
- (٢) جعل مستوى الكرسي والجهاز متناسبين (٢) تحريك الرقبة (٤) تحريك اليدين تستخدم
- المضادة (٥) تحريك القدم
- (٣) برنامج Scratch يعتبر لغة برمجة تعليمية رسومية
- (٤) للتراجع عن حذف الكائن نختار الأمر Undelete من قائمة Edit
- (٥) الأمر Repeat يستخدم للقيام بتكرار الاوامر عدد محدد من المرات
- (٦) تحتوى مجموعة Motion على الاوامر المستخدمة فى حركة الكائنات
- (٧) عند حفظ المشروع فإن اسم الملف يأخذ الامتداد Sb2
- (٨) تظاھر شخص بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية يسمى التصيد الاحتيالى
- (٩) الرسائل المزعجة رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتي بكثرة من جهات الاعلانات
- (١٠) التعدي الالكتروني يقصد به اى خروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية
- (١١) الأمر الذى يقوم بمسح الخط الذى رسمه القلم هو Clear

سؤال الرابع أكتب المصطلح العلمى

الترج الثانى

الصف الاول الإعدادى



- (١) عملية مهاجمة احد الضحايا على غفلة الصفع السعيد
- (٢) امر تكرار عدد لا نهائى من الاوامر Forever
- (٣) مجموعة الاوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين المقطع البرمجى
- (٤) امر التراجع عن حذف الكائن Undelete
- (٥) تحتوى على الاوامر لتحديد الحدث الذى يقع على الكائن لبدء تنفيذ المشروع مجموعة Events
- (٦) هو رسائل الكترونية غير مرغوب بها تاتى بكثرة من بعض الجهات. الرسائل المزعجة
- (٧) تظاهر شخص محتال بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية التصيد الاحتيال
- (٨) الخروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية. التعدى الالكترونى
- (٩) الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به للمواقع المنافية للأداب جدار الحماية
- (١٠) وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت. الازدراء
- (١١) يتميز بالبساطة وبأنه برنامج رسومى لتصميم العاب وحركات برنامج Scratch
- (١٢) يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع منطقة المنصة
- (١٣) يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع منطقة الكائنات
- (١٤) تبويب يستخدم فى تشغيل ملف صوت أو تسجيل ملف صوت جديد. Sound
- (١٥) أمر يؤدي إلى إيقاف تشغيل المشروع. Stop all
- (١٦) أمر ظهور الكائن على المنصة. show
- (١٧) أمر يستخدم لرفع القلم وعدم الرسم أثناء حركة الكائن. Pen up
- (١٨) أمر تكرار رسم خط لعدد (٥) مرات. Repeat
- (١٩) شريط يوجد به تبويب الصوت (Sounds) شريط التبويبات
- (٢٠) أمر يستخدم عندما نريد إرتداد الكائن عند الوصول لنهاية المنصة. If on edge bounce
- (٢١) أمر يستخدم فى التبديل بين المظاهر المختلفة للكائن. next costume
- (٢٢) أمر يستخدم فى إظهار رسالة لا تختفى. say
- (٢٣) التبويب الذى يتعامل مع مظاهر الكائنات والأشكال المختلفة للكائن Costumes
- (٢٤) تركيب مجموعة من الأوامر فى ترتيب معين المقطع البرمجى

سؤال الخامس

(أ) وضح وظيفة كل من الأشكال الآتية

www.khawagah.blogspot.com



مدونة **خواجه**
ترحب بكم
ونتمنى لكم أحلى الأوقات
كل عام وأنتم بخير

ظهور الكائن

إخفاء الكائن من المنصة

حذف أى تغييرات على الكائن

(ب) وضح الفرق بين أوامر التكرار الآتية

Repeat لعمل تكرار عدد محدد من المرات Forever لعمل تكرار عدد غير محدد (لانهاى) من المرات

(ج) اشرح نتيجة تطبيق المجموعة البرمجية التالية على أي كائن

(١) تغيير لون الكائن بقيمة التأثير ٢٥

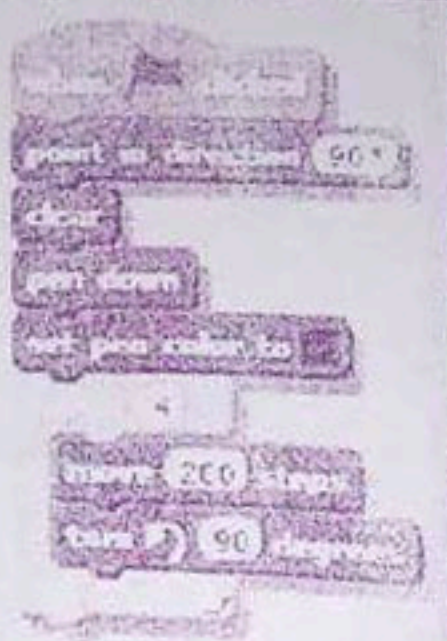
(٢) الانتظار ثانية

(٣) تكرار الاوامر السابقة عدد لانهاى من المرات

(٤) تشغيل البرنامج عند الضغط على رمز العلم الاخضر

الترج الثانى

الصف الأول الإعدادى

| المرحلة الأولى | المرحلة الثانية | المرحلة الثالثة |
|--|---|---|
| رسم مربع أضلاعه ذات لون الأحمر كما بالشكل: | ١- تحديد اتجاه الكائن زاوية ٩٠ أفقي. ٢- مسح المنصة. ٣- وضع القلم. ٤- تغيير لون القلم إلى اللون الأحمر. ٥- تعديل قيمة التكرار (عدد ٤ مرات). ٦- أمر الحركة للأمام (٢٠٠ خطوات). ٧- الدوران بقيمة زاوية ٩٠. |  |

السؤال السادس ما المقصود بالمباراة التالية

- (١) التهديد الإلكتروني خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية
- (٢) الازدراء : وضع تعليق غير مهذب غير أخلاقي في محادثة
- (٣) الرسائل المزعجة : رسائل غير مرغوب بها قد تحتوي على فيروس أو مواد غير أخلاقية .

السؤال السابع رتب الخطوات الآتية

- (١) لتغيير اللغة الى اللغة العربية في برنامج Scratch
- (٣) يتم تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية
- (١) من شريط القوائم للبرنامج يتم الضغط على الرمز 
- (٢) من القائمة المنسدلة اختر اللغة العربية
- (٢) لحفظ مشروع (Scratch) :
- (٣) تحديد اسم المشروع من خانة File Name . (٢) اختيار الأمر Save as .
- (١) فتح قائمة File من شريط القوائم .
- (٤) تحديد مكان حفظ المشروع ثم الضغط على زر Save

(١) لإدارة كائن جديد في برنامج Scratch

(٢) تظهر نافذة مكتبة الكائن



(٣) الضغط على الرمز الموضح بشريط الأدوات

(٤) اختيار كائن الكرة ثم الضغط على مفتاح Ok

(٥) لإضافة صوت مسجل داخل مجموعة برمجية

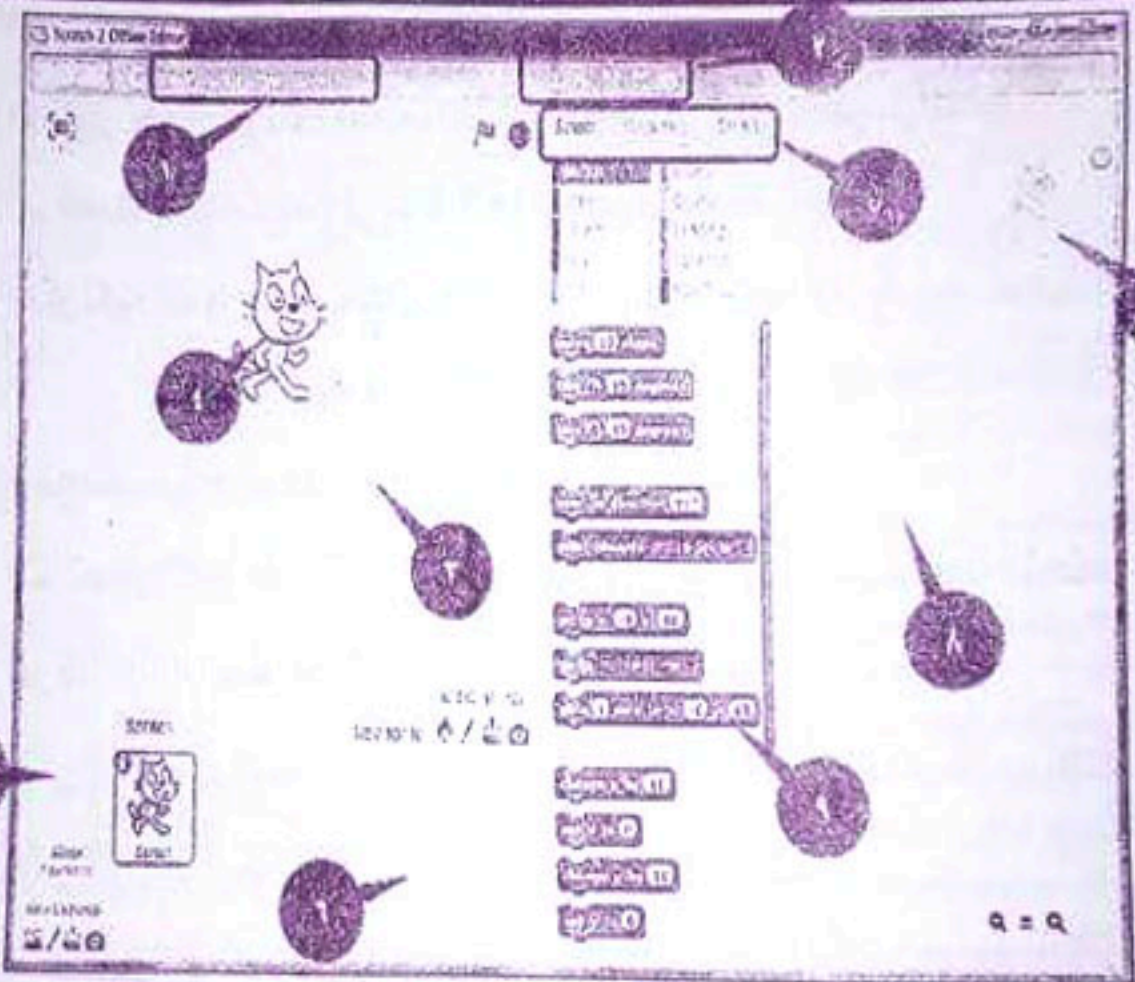
(٦) إضافة الأمر play sound من مجموعة Sound .

(٧) من شريط الأدوات اختيار تبويب Sound وتسجيل الصوت

(٨) الضغط على سهم القائمة المنسدلة للأمر واختيار Record .

(٩) الضغط على سهم القائمة المنسدلة للأمر play sound واختيار اسم ملف الصوت

للسؤال الثامن أكتب ما تشير إليه الأرقام



(١) شريط القوائم (٢) شريط الأدوات (٣) منطقة النص (٤) الكائن (٥) خلفية النص (٦) منطقة

الكائنات (٧) شريط التبويبات (٨) منطقة البرمجة (٩) منطقة مجموعات الأوامر (١٠) نقطة X, Y



السؤال التاسع أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(المقطع البرمجى - منطقة الكائنات - Motion - Control - Y - X - Stage)

- (١) البعد X على المنصة مسئول عن التحكم فى الجانب الأيمن والأيسر.
- (٢) المقطع البرمجى عبارة عن تجمع من مجموعة أوامر يتم تركيبها بمنطقة Script Area.
- (٣) Stage تعبر عن المكان الذى سوف يظهر به نتيجة العمل فى المشروع.
- (٤) يمكن معرفة معلومات عن الكائن من خلال الرمز الموجود فى منطقة الكائنات
- (٥) يوجد أمر Wait فى المجموعة Control

(المقطع البرمجى - شريط القوائم - Motion - Events - Show)

- (١) أمر الحدث Clicked يوجد فى المجموعة Events
 - (٢) الأمر Go to يوجد فى المجموعة Motion
 - (٣) الاختيار Show فى نافذة معلومات الكائن يؤدي لإختيار وإظهار الكائن من المنصة.
 - (٤) أمر الحدث Clicked يوضع فى بداية المقطع البرمجى فى منطقة البرمجة.
 - (٥) يمكن تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية من الرموز الموجودة فى شريط القوائم
- (شريط أدوات التحكم - Open - Undelete - File - Forever - Edit)

- (١) لفتح ملف سبق حفظه نختار الأمر Open من قائمة File.
- (٢) يتم تصغير وتكبير حجم القائمة على المنصة من الرموز الموجودة فى شريط أدوات التحكم
- (٣) أمر Undelete يستخدم للتراجع عن حذف الكائن أو حذف أمر Block.
- (٤) لتحويل المنصة إلى النمط الصغير نختار الأمر Small Stage Layout من قائمة Edit
- (٥) الأمر Forever يستخدم فى التكرار عدد غير محدد المرات.

(Repeat - Clear - Pen Down - Turn - Degrees - Play sound)

- أمر Turn يستخدم فى دوران الكائن بزاوية معينة.
- أمر Clear يستخدم فى مسح كل الخطوط والرسوم الموجودة على المنصة.
- تكرار حركة الكائن نستخدم الأمر (Move) مع الأمر Repeat

- (٤) أمر Play sound في مجموعة (Sound Block) ويشغل الصوت.
 (٥) الأمر Pen Up يرفع القلم والأمر Pen Down يستخدم في وضع القلم.

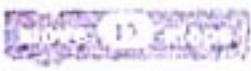


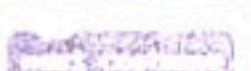
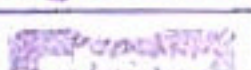
السؤال المباشر صحح ما أسفله خط في الجمل التالية :

- (١) (Change Y) من مجموعة (Event) يتعامل مع المحور الرأسى . Motion
 (٢) الأمر (Forever) يستخدم في التكرار عدد محدد من المرات . Repeat
 (٣) الأمر (Undo) يستخدم من قائمة (Edit) للتراجع عن حذف الكائن . Undelete.

السؤال الحادى عشر اكتب رقم المنصر المناسب من العمود (١) بجوار ما يناسبه من العمود (ب)

| | | |
|---|------------------|--|
| ١ | الأمر (Forever) | يتعامل مع الجانب الأيمن والأسفل ٢ |
| ٢ | الأمر (Change X) | يستخدم في تكرار أمر عدد معين من المرات ٣ |
| ٣ | الأمر (Repeat) | يستخدم في نسخ المقطع البرمجى ٤ |
| ٤ | (Duplicate) | إنشاء ملف أو مشروع جديد ٥ |
| ٥ | الأمر (New) | يستخدم في التكرار عدد لا نهائى من المرات ١ |

السؤال الثانى عشر وصل

| | | |
|-----|---|--|
| (٣) |  | (١) يستخدم لظهور الكائن النشط على المنصة |
| (٤) |  | (٢) يستخدم في اختيار خلفية من مكتبة البرنامج |
| (٢) |  | (٣) حركة الكائن عشر خطوات |
| (٥) |  | (٤) يستخدم لمضاعفة الكائن |
| (١) |  | (٥) تغيير مظهر الكائن |

www.khawagah.blogspot.com



مدونة **خواجه**
 ترحب بكم
 وتتمنى لكم أحلى الأوقات
 كل عام وأنتم بخير